

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME* BALAPAN
ONLINE DENGAN *AGGRESSIVE DRIVING*
PADA REMAJA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam mencapai derajat Sarjana S-1



Diajukan oleh:

Annisa Triana Madyanti

F 100 060 107

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2011**

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME* BALAPAN
ONLINE DENGAN *AGGRESSIVE DRIVING*
PADA REMAJA**

Diajukan oleh :

Annisa Triana Madyanti
F 100 060 107

Telah disetujui untuk dipertahankan
Di depan Dewan Penguji

Telah disetujui oleh :

Pembimbing Utama

Dr. Yadi Purwanto, M.M.

Tanggal Juli 2011

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME* BALAPAN
ONLINE DENGAN *AGGRESSIVE DRIVING*
PADA REMAJA**

Diajukan oleh :

Annisa Triana Madyanti
F 100 060 107

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 12 Juli 2011
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Penguji Utama

Dr. Yadi Purwanto, M.M, MBA, Psi

Penguji Pendamping I

Susatyo Yuwono, S.Psi, M.Si

Penguji Pendamping II

Dra. Juliani Pras, M.Si

Surakarta Agustus 2011
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Psikologi
Dekan

Susatyo Yuwono, S.Psi, M.Si

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah dimasukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis di acu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Saya juga menyatakan bahwa hasil karya ini adalah benar-benar karya saya pribadi, sama sekali tidak melakukan plagiat ataupun meminta jasa pembuatan skripsi dari pihak lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan segala kesungguhan. Apabila di lain waktu ditemukan hal-hal yang bertentangan dengan pernyataan saya, maka saya bersedia menerima konsekuensinya. Surat pernyataan ini merupakan bentuk tanggung jawab moral saya sebagai penulis atau peneliti kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Yang menyatakan
Surakarta, Juli 2011

(Annisa Triana Madyanti)
NIM F 100 060 107

MOTTO

*Kebahagiaan dan kesuksesan hidup manusia terletak
pada agama yang sempurna.*

(Maulana Muhammad Zaakariya Al Kandahlawi. Rah.a)

...Sesungguhnya dibalik kesulitan itu ada kemudahan... ”

(QS : Al Insyirah : 6)

PERSEMBAHAN

*Sebuah karya kecil ini yang sangat berarti dalam hidupku
kupersembahkan kepada:*

- ❖ *Ibu dan bapakku tersayang yang telah memberikan dorongan dan motivasi, kasih sayang, serta do'a hingga terselesaikannya skripsi ini.*
- ❖ *Kedua kakakku, mbak Dita dan mas Aang terimakasih atas semangat, dukungan serta kasih sayang untuk terus menjadikanku lebih baik dan pantang menyerah.*
- ❖ *Keponakanku yang lucu yaitu Eel yang selalu membuat suasana ceria dengan kelucuaannya.*

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai dengan baik. Sungguh tiada kekuatan dan daya upaya tanpa kehendak-Nya.

Adapun tujuan penyusunan Skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai gelar Sarjana Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Selesainya penulisan Skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan doa dari semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Susatyo Yuwono, S.Psi, M.Si., Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta dan sekaligus sebagai penguji skripsi yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dan memberikan pengarahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Yadi Purwanto, M.M, MBA, Psi., Dosen Pembimbing yang penuh kesabaran dan keiklasan beliau dengan meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Juliani Pras, M.Si., penguji skripsi yang penuh kecermatan dan ketelitian dalam memberikan pengarahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

4. Ibu Dra. Wiwin Dinar Pratisti, Msi, selaku pembimbing akademik atas dukungannya selama penulis menempuh studi di Fakultas Psikologi UMS.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Psikologi UMS beserta stafnya yang telah memberikan materi perkuliahan kepada penulis dan kemudahan dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan ibu tersayang yang telah memberikan segalanya, membimbing dengan penuh kesabaran dari kecil hingga sekarang serta selalu penuh dengan doa-doa.
7. Keluarga di rumah yang selalu menemani dan memberikan dukungan kepada penulis hingga terselesainya skripsi ini.
8. Sahabat penulis Dak-dak community : Mamah (Usy), Jelly, T'nung, dan Kimuz yang selalu memberikan warna dalam hidupku.
9. Teman dekat penulis: Power Ranger, Samintut, sis Nora atas nasehat kalian yang membuat penulis selalu semangat.
10. Semua teman-teman kelas C angkatan 2006, terima kasih atas bantuan, dukungan dan kebersamaannya.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan oleh penulis

Harapan penulis semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi pembaca secara umum dan secara khusus bagi mahasiswa Fakultas Psikologi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAKSI	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan Penelitian.....	7
C. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. <i>Aggressive Driving</i>	9
1. Pengertian <i>aggressive driving</i>	9
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi <i>aggressive driving</i>	10
3. Bentuk-bentuk <i>aggressive driving</i>	13
4. Aspek-aspek <i>aggressive driving</i>	15

B. Intensitas Bermain <i>Game</i> Balapan <i>Online</i>	17
1. Pengertian intensitas	17
2. Pengertian <i>game</i> balapan <i>online</i>	18
3. Pengertian intensitas bermain <i>game online</i>	22
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain <i>game</i> balapan <i>online</i>	23
5. Aspek-aspek intensitas bermain <i>game</i> balapan <i>online</i>	25
C. Hubungan antara Intensitas Bermain <i>Game</i> Balapan <i>Online</i> dengan <i>Aggressive Driving</i> pada Remaja.....	28
D. Hipotesis.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Identifikasi variabel penelitian.....	33
B. Definisi operasional variabel.....	33
C. Subjek penelitian	34
D. Alat pengumpul data	35
E. Validitas dan reliabilitas.....	38
F. Metode analisis data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Orientasi Kancan Penelitian.....	41
1. Perkembangan warnet aurora.....	41
2. Layanan warnet aurora.....	43
3. Subjek penelitian	43
B. Persiapan Penelitian	44
1. Persiapan alat pengumpul data.....	44

2. Pelaksanaan <i>try out</i>	47
3. Pelaksanaan skoring.....	47
4. Perhitungan validitas dan reliabilitas	48
C. Pelaksanaan Penelitian.....	51
1. Penentuan subjek penelitian.....	51
2. Pengumpulan data.....	51
3. Pelaksanaan skoring.....	52
D. Analisis Data.....	53
1. Uji Asumsi	53
2. Uji Hipotesis	54
3. Rerata.....	55
4. Sumbangan efektif	56
5. Analisis <i>Crosstab</i>	56
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	68
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel:

1. Subjek Penelitian	44
2. <i>Blue Print</i> Skala <i>Aggressive Driving</i>	45
3. <i>Blue print</i> Skala Intensitas Bermain <i>Game</i> Balapan <i>Online</i>	46
4. Komposisi Aitem Skala <i>Aggressive Driving</i> yang Valid dan Gugur	49
5. Komposisi Aitem Intensitas Bermain <i>Game Online</i> yang Valid dan Gugur.....	49
6. Penyusunan Skala <i>Aggressive Driving</i> Setelah <i>Try Out</i>	50
7. Penyusunan Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> setelah <i>Try Out</i> .	51
8. Hasil Normalitas.....	54
9. Hasil Linieritas.....	54
10. Kategorisasi <i>Aggressive Driving</i>	55
11. Kategorisasi Intensitas Bermain <i>Game</i> Balapan <i>Online</i>	55
12. Kategori <i>aggressive driving</i> dan intensitas bermain <i>game</i> balapan <i>online</i>	55
13. Jenis Kelamin Responden	57
14. Usia Responden.....	58
15. Tingkat Pendidikan Responden.....	59
16. Alasan Bermain <i>Game</i> Balapan <i>Online</i>	60
17. Jenis <i>game</i> yang diakses dalam <i>game online</i>	61
18. Satu Minggu Bermain <i>Game Online</i>	62
19. Berfantasi Setelah <i>Bermain Game</i>	63
20. Keinginan untuk Melakukan Adegan yang Sama Seperti di <i>Game</i>	64

21. Usia Dapat Mengendarai Kendaraan Bermotor..... 65

22. Mengendarai Kendaraan Bermotor Melakukan Adegan yang Sama
Seperti di *Game* 66

23. Jumlah Subjek yang Melakukan *Aggressive Driving*..... 67

DAFTAR GRAFIK

Grafik:

1. Jenis Kelamin Responden	57
2. Usia Responden.....	58
3. Tingkat Pendidikan Responden.....	59
4. Alasan Responden Bermain <i>Game Online</i>	60
5. Jenis <i>Game</i> yang Diakses dalam <i>Game Online</i>	61
6. Satu Minggu Bermain <i>Game Online</i>	62
7. Berfantasi Setelah Bermain <i>Game</i>	63
8. Keinginan untuk Melakukan Adegan yang Sama Seperti di <i>Game</i> ...	64
9. Usia dapat mengendarai kendaraan bermotor	65
10. Mengendarai kendaraan bermotor melakukan adegan yang sama seperti di <i>game</i>	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran-lampiran :

1. Skala Sebelum Dilakukan <i>Try Out</i>	79
2. Skala Sesudah Dilakukan <i>Try Out</i>	85
3. <i>Try Out</i> Skala Penelitian	90
4. Uji Asumsi	111
5. Hasil Penelitian	118
6. Hasil Uji Crosstab	120
7. Norma Kategorisasi.....	132
8. Standar Tabel	134
9. Surat Ijin dan Surat Bukti Penelitian.....	139
10. Surat Keterangan Olah Data	141

ABSTRAK

Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game* Balapan *Online* dengan *Aggressive Driving* Pada Remaja

Aggressive driving merupakan perilaku yang membahayakan bagi pengemudi dan orang-orang di sekitarnya yang tidak siap. Pengemudi bersikap tidak sabaran dan kurang peduli sehingga memancing emosi pengguna jalan di sekitarnya. Karakter agresif dapat dideteksi dari gaya mengemudi dan gerakan laju kendaraan bermotor atau mobilnya. *Aggressive driving* dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi faktor kepribadian individu berhubungan dengan cara pemikiran, emosi, dan sifat faktor fisiologis, otak individu tidak dapat lagi memproduksi sejumlah *endorgin* yang memberikan perasaan nyaman. Faktor eksternal meliputi faktor keluarga, lingkungan teman sebaya, dan media dan sarana yaitu permainan *game*.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui : (1) Mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game* balapan *online* dengan *aggressive driving* pada remaja. (2) Mengetahui peran intensitas bermain *game* balapan *online* terhadap *aggressive driving* pada remaja. (3) Mengetahui tingkat intensitas bermain *game* balapan *online* pada remaja. (4) Mengetahui tingkat *aggressive driving* pada remaja.

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang hobi bermain *game online* di warnet Aurora I, II, dan III. Sampel penelitian ini adalah remaja berusia 15 tahun – 22 tahun. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah *purposive non random sampling*. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis korelasi *product moment*.

Kesimpulan hasil penelitian ini yaitu: (1) Ada hubungan antara intensitas bermain *game* balapan *online* dengan *aggressive driving* pada remaja. (2) Berdasarkan perhitungan data diperoleh sumbangan intensitas bermain *game* balapan *online* terhadap *aggressive driving* ditunjukkan oleh hasil *R Square* sebesar 0,207 atau 20,7%. Hal ini berarti masih terdapat 79,3% dari beberapa variabel lain yang mempengaruhi *aggressive driving*. Variabel lain tersebut seperti kematangan emosi, lingkungan sosial, dan dukungan teman sebaya. (3) Tingkat intensitas bermain *game* balapan *online* pada remaja tergolong tinggi. (4) Tingkat *aggressive driving* pada remaja tergolong tinggi.

Kata kunci: Intensitas Bermain Game Balapan Online, Aggressive Driving.